ACTION

SEGA

Master System™

LAND OF ILLUSION

STARRING

MICKEY MOUSE

Plays On : Master System, Master System II and Mega Drive/Genesis With Master System/Power Base Converter

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

AVISO: LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA

Uma pequena percentagem de indivíduos podem sentir sintomas epilépticos quando expostos a alguns padrões de luz ou luzes fortes. A exposição a certos padrões de luz ou fundos no écran de televisão, ou quando jogam jogos de vídeo pode conduzir a um ataque epiléptico nestes indivíduos. Algumas condições podem induzir a sintomas epilépticos despercebidos, mesmo em pessoas que nunca tiveram ataques ou sintomas de epilepsia. Se tu, ou alguém da tua família, sofre de epilepsia, consulta o teu médico antes de começares a jogar. Se sentires alguns dos seguintes sintomas enquanto jogas: tonturas, alteração da visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário, ou convulsões, pára IMEDIATAMENTE de jogar e consulta o teu médico antes de recomeçares.

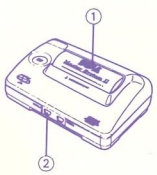
COMEÇAR

1. Prepara a tua MASTER SYSTEM como indica no teu Manual de Instruções.
2. Certifica-te de que a corrente está desligada. Depois introduz o cartucho na consola.
3. Liga a corrente. Em alguns instantes aparece o écran de apresentação.
4. Se o écran de apresentação não aparecer, desliga a corrente. Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente.

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a consola está desligada quando inserires ou removeres o teu cartucho.

NOTA: Este jogo é para um jogador.

① Cartucho Sega



BONS SONHOS...?

O tempo estava frio e tempestuoso mas Mickey Mouse não se importava. Estava um dia perfeito para relaxar na sua cadeira com o seu livro favorito. Mas o som da chuva no telhado rapidamente fez Mickey adormecer, com um exemplar dos Melhores Contos de Fadas no regaço.

Quando abriu os olhos viu que tudo à sua volta tinha mudado. No lugar da sua sala de estar, Mickey encontrou-se numa aldeia. Tudo parecia ter saído de um conto de fadas... mas era assustador. As árvores e arbustos tinham ramos tortuosos e negros, e não tinham folhas. O céu estava coberto de grandes nuvens negras que vacilavam com os relêmpagos. Sombras estranhas pareciam esconder-se por entre as casas.

De repente, Mickey ouviu um grito. Ao voltar-se viu uma rapariga da aldeia ser levada por um terrível monstro.

Mickey correu para a salvar, a abateu o monstro. Ajudou a rapariga a levantar-se e perguntou: ''Está bem?''

''Sim. Muito obrigada'', disse ela, ainda muito assustada.

''O que é que está a acontecer aqui?'' perguntou Mickey.

A rapariga contou-lhe a história de um terrível fantasma que tinha roubado o cristal mágico que protegia a aldeia. Depois de o cristal ter sido roubado, a aldeia foi saqueada e esta tornou-se num local tenebroso e assustador. Muitos tentaram recuperar o cristal, mas até agora nenhum foi bem sucedido.

''Tenho de ajudá-los! Eu recuperarei o cristal - sei que o posso fazer!''

A rapariga deu-lhe todos os conselhos e Mickey partiu em busca do fantasma e do cristal. Tu - e Mickey - são a última esperança da aldeia!

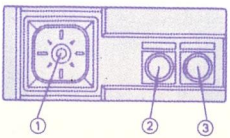
COMANDOS DO JOGO!

① BOTÃO DIRECCIONAL (BOTÃO D)

- Pressiona para a esquerda ou direita para deslocar Mickey nessas direcções.
- Pressiona para cima para entrar nas portas.
- Pressiona para cima para subir.
- Pressiona para cima para agarrar-se a trepadeiras ou escadas.
- Pressiona para baixo para te agachares.
- Pressiona para baixo para descer escadas.

② BOTÃO 1

- Pressiona start para começar o jogo.
- Pressiona para acelerar a passagem de mensagens no écran.
- Pressiona para fazer subir ou descer o mapa do écran.



③ BOTÃO 2

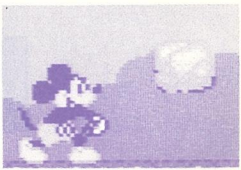
- Pressiona para começar o jogo.
- Pressiona para saltar. Mantêm pressionado para um salto maior.
- Pressiona para nadar. Pressiona repetidamente para nadar para a superfície.

COMANDOS ESPECIAIS

Para apanhar e atirar objectos.

Usa o botão D para deslocar Mickey para o objecto que queres apanhar, depois pressiona o botão 1. Mickey apanhará o objecto e leva-o consigo quando pressionas o botão D para a esquerda ou direita.

Pressiona o botão 1 novamente para fazer Mickey atirar o que tiver na mão.



Pressiona o botão 2 para fazer Mickey saltar, depois pressiona o botão 1 para atirar o objecto quando atinge o ponto mais alto do salto.

NOTA: Mickey só pode apanhar um objecto de cada vez.

① ATAQUE COM RESSALTO

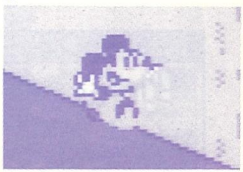
Pressiona o botão 2 para fazer Mickey saltar. Quando está em pleno ar sobre um inimigo ou um obstáculo, pressiona o botão 1. Mickey continuará a ressaltar até libertares o botão 2, e sempre que haja um inimigo ou obstáculo por baixo dele.

② DESCER ENCOSTAS

Quando Mickey está numa encosta, pressiona o botão 2 para saltar. Quando Mickey está no ar, pressiona o botão 1. Quando ele aterra, começará a deslizar pela encosta.

①

②



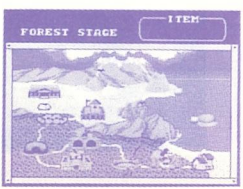
INÍCIO DO JOGO

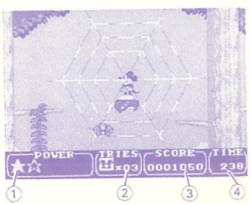
Lê os écrans de história para saberes como Mickey se lançou nesta aventura, depois pressiona o botão 1. Aparecerá um mapa mostrando Mickey na aldeia. Pressiona o botão 2 para obteres uma explicação adicional da rapariga da aldeia.

Pressiona o botão 1 e o écran do mapa reaparece. Pressiona o botão D para a esquerda para deslocar Mickey para a sua primeira paragem (Floresta) e pressiona o botão 2 para começar o jogo.

COMO ESTÁ MICKEY

① INDICADOR DE PODER: Sempre que Mickey toca num inimigo ou bate num obstáculo perigoso, uma das estrelas deste indicador desaparece. Quando desaparecerem todas as estrelas, Mickey perde uma vida (Tries). Mickey pode recuperar poder apanhando determinados objectos. Mickey começa com 2 estrelas de poder, mas pode apanhar até 5 estrelas.



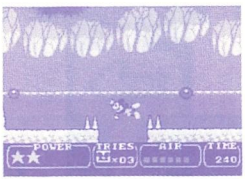


② TRIES (VIDAS): Mickey começa com 3 vidas. Quando perde estas vidas, o jogo termina. Mickey pode ganhar uma vida suplementar a cada 10,000 pontos ou apanhando determinados objectos.

③ SCORE (PONTUAÇÃO): Ganha pontos derrotando os inimigos, apanhando objectos e passando para outro nível o mais rápido possível.

④ TIME (TEMPO): Se não acabares um nível antes do cronómetro chegar a zero, Mickey perde uma vida.

AIR (AR): Este indicador aparece quando Mickey está dentro de água. Quando este indicador estiver vazio, Mickey perde uma vida. Certifica-te de que levas Mickey para a superfície sempre que puderes para respirar.



PAUSA

Podes parar o relógio e fazer uma pausa no jogo, pressionando o botão de Pause da Master System. Para voltar ao jogo pressiona novamente em Pause, ou no botão 1 ou 2.

Se Mickey transportar uma flauta mágica, podes usar o botão de Pause para voltar ao écran de mapa a partir dum nível que tenhas terminado. (Ver pág. 17)

OBJECTOS

Eis algumas coisas que te podem ajudar nesta aventura.

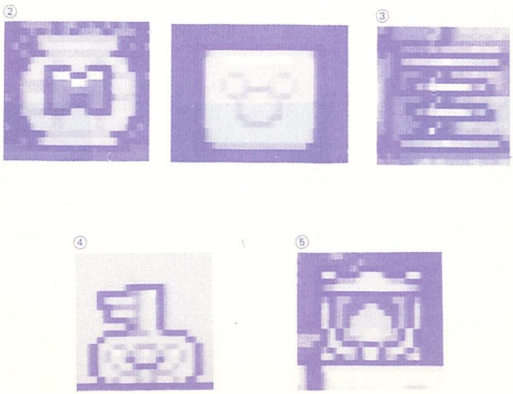
① SETA: Muda de cor quando Mickey passa por ela e marca o seu progresso. Se Mickey perder uma vida, ainda no mesmo nível, recomeçará desde a última seta que passou.

② BARRIS E TIJOLOS: Usa-os para derrubar os inimigos, para subir ou para baixar interruptores. Podem ser empilhados, e não partem quando atirados. No entanto, podem ser destruídos por um dos ataques de ressalto do Mickey.

③ MOLA: Faz Mickey saltar para sítios elevados. Salta algumas vezes sobre ela para ganhar mais peso e saltar mais alto. As Molas podem ser apanhadas e transportadas para o local onde são necessárias.

④ CHAVE: Atira este objecto para abrir algo que está fechado.

⑤ LÂMPADA: Usa-a para iluminar sítios sombrios, para derrubar inimigos ou subir.

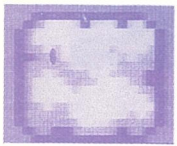


⑥ BLOCOS: São bons para derrubar os inimigos. Só podem ser utilizados uma vez porque se desfazem em contacto com qualquer coisa. Os blocos que se deslocam são perigosos. Usa o ataque de ressalto de Mickey para imobilizá-los, depois usa-os como um bloco normal.

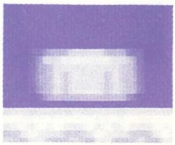
⑦ BOTÕES: Quando Mickey salta sobre eles, acontecem algumas coisas. Os botões só funcionam quando pressionados.

⑧ INTERRUPTORES: Estes objectos possuem setas apontadas para cima. Para ligar um interruptor, coloca Mickey à sua frente e pressiona o botão 1 (como se fosse apanhá-lo). A seta vira-se para baixo. Se precisares de desligar o interruptor, faz Mickey saltar sobre ele.

⑥



⑦



⑧

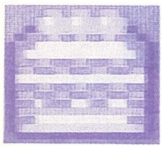
TESOUROS

Em busca do fantasma e do cristal, encontrarás objectos especiais escondidos em cada nível. Alguns estão escondidos em arcas de tesouro, que podes abrir, atirando-os ou com os ataques de ressalto de Mickey.

① BOLO: Adiciona 2 estrelas de poder ao Indicador de Poder de Mickey.

② FATIA DE BOLO: Adiciona 1 estrela de poder ao Indicador de Poder de Mickey.

③ MOEDA GRANDE: Adiciona 2,000 pontos à tua pontuação.

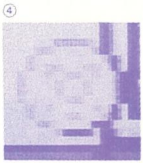


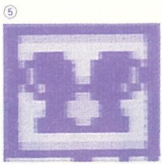
④ MOEDA PEQUENA: Adiciona 500 pontos à tua pontuação.

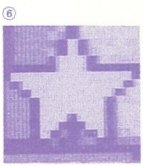
⑤ ORELHAS DE RATO: Dá-te uma vida suplementar.

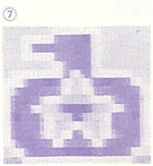
⑥ ESTRELA: Adiciona uma estrela ao indicador de potência de Mickey. Se apanhares uma estrela quando o indicador do Mickey possuir 5 estrelas, ganharás uma vida suplementar.

⑦ CHAVE ESPECIAL: Esta chave abre a porta no fim de cada nível.









A MAGIA DE MICKEY

Existem certos objectos que precisarás para terminar o jogo. Sempre que completares um nível, receberás pistas para encontrar esses objectos.

① FLAUTA MÁGICA: Faz Mickey voltar ao écran de mapa a partir de qualquer nível que já completou. Para usar a flauta mágica, pressiona o botão de pausa. Terás de escolher se queres ou não utilizar a flauta mágica. Selecciona YES (sim) pressionando o botão D para a esquerda ou direita, depois pressiona o botão 1, 2 ou de Pausa.

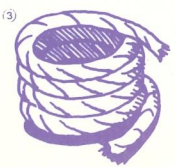
② POÇÃO PARA ENCOLHER: Faz Mickey diminuir de tamanho. Pressiona o botão 1 juntamente com o botão D para baixo e Mickey diminuirá de tamanho. Faz isto novamente e Mickey voltará ao tamanho normal.

NOTA: Enquanto Mickey está pequenino, ele não poderá escalar paredes, apanhar objectos ou usar o seu ataque de ressalto.

③ CORDA: Ajuda Mickey a escalar qualquer superfície. Usa o botão D para te aproximares da superfície. Quando Mickey a agarrar pressiona o botão D para cima para subir.

④ SAPATOS: Permite a Mickey caminhar sobre as nuvens sem cair.

⑤ FEIJÃO MÁGICO: Quando semeado no sítio adequado, transforma-se num enorme feijoeiro que leva ao castelo do fantasma!



O CAMINHO PARA O CRISTAL

Terás de percorrer 14 níveis desde a aldeia até ao cristal roubado. Mickey deve atravessar cada nível recolher, conselhos e objectos mágicos, que o ajudarão ao longo do caminho.

Quando Mickey tiver terminado um nível, ele voltará ao écran de mapa para ver o trajecto que avançou. O quadro no canto superior direito do écran mostra os objectos Mágicos que Mickey recolheu até agora. Pressiona o botão 1 para ver a pontuação e saber quantas vidas Mickey ainda possui. Depois pressiona o botão D para deslocar Mickey para o próximo nível, e pressiona o botão 2 para começar a jogar.

① FLORESTA

Enquanto caminhas pela floresta encantada e sobes uma árvore gigante, cobras e aranhas atancam-te. Os redemoinhos de vento podem ser incómodos, mas também podem ajudar-te.

② LAGO

No fundo do Lago existem arcas de tesouros, e também peixes famintos. As correntes podem ser fortes, por isso agarra-te a uma trepadeira. Não te esqueças de vir respirar à superfície.

③ CASTELO BLACKSMITH

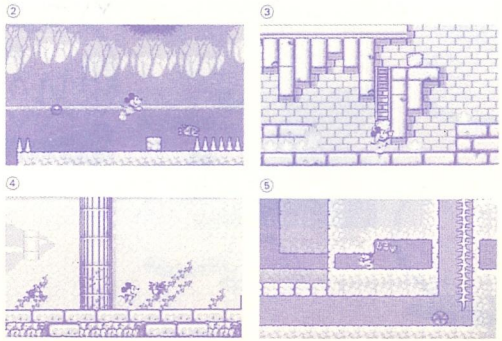
Foge das chamas da chaminé do castelo Blacksmith, e apanha tesouros se conseguires. Dragões furiosos lançam chamas na tua direcção, e tanques de metal derretido aqueçem demasiado as coisas.

④ RUÍNAS DO CASTELO

Os morcegos saiem de colunas partidas, e mesmo as pedras estão vivas. Atenção para não seres esmagado!

⑤ PEQUENA CAVERNA

Penetra num labirinto de túneis subterrâneos. Aranhas e outros seres estão escondidos nos cantos, e existem locais onde cabe apenas um pequeno rato.



⑥ CAMPO DE FLORES

Passa pelas rosas mas tem cuidado com os espinhos. As abelhas e os vermes podem não gostar. Salta sobre as flores para encontrares tesouros secretos.

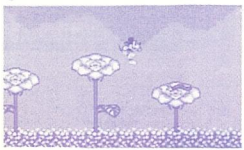
⑦ LOJA DE BRINQUEDOS

Os brinquedos ficaram malucos. Lança barris e laranjas aos canhões de brincar, sobe para pistolas de água gigantes e experimenta alguns truques de cartas. Dança nas teclas do piano, mas tem cuidado com as notas! Salta para um yo-yo para chegares a um nível mais alto. Há muito para explorar, mas é fácil perderes-te aqui.

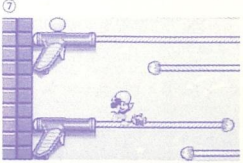
⑧ RUÍNA DO PALÁCIO

Os fantasmas e o fogo fátuo assombram este local escuro e aterrador. Apanha uma lâmpada para iluminar as coisas. Os botões e as passagens secretas podem ser úteis se Mickey está em apuros.

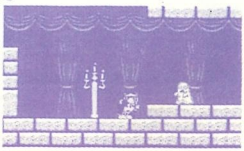
⑥



⑦



⑧



⑨ FALÉSIAS ROCHOSAS

Tem cuidado com os abutres e com as pedras que caiem - tornando a escalada muito perigosa. É preciso muita sincronização para entrar nos túneis que atravessam as falésias.

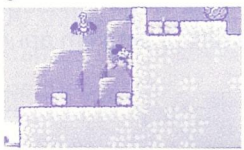
⑩ O DESERTO

Desliza pelas dunas de areia e tem cuidado com as cobras cascavél. Evita os cactos e os abutres quando procuras a entrada da pirâmide. Mas uma vez lá dentro, procura as passagens secretas e tem cuidado com as armadilhas.

⑪ CASTELO DA PRINCESA AMÁVEL

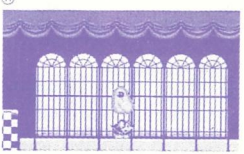
O castelo foi invadido por terríveis monstros do Fantasma, e estão todos à espera de Mickey!

⑨



⑩

⑪



⑫ CASTELO DE AREIA

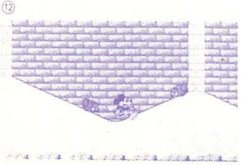
Dá uma volta numa ampulheta gigante. Salta nas areias movediças para não seres engulido e tenta evitar os caranguejos que mordem os calcanhares de Mickey.

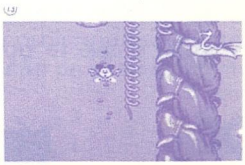
⑬ A ILHA

Para alcançar o castelo do Fantasma, Mickey terá de fazer jardinagem nesta Ilha. Se ele for bem sucedido, terá uma longa e perigosa escalada pela sua frente...

⑭ O CASTELO DO FANTASMA

Conseguiste! Agora já podes apanhar o cristal e trazê-lo de volta para a aldeia. Mas o fantasma sabe que estás a chegar, e enviou exercítos de inimigos, e colocou muitas armadilhas. Boa sorte. Mickey!





FIM DE JOGO / CONTINUAÇÃO

O jogo termina quando Mickey perde todas as vidas. Depois terás a possibilidade de continuar o jogo no início do nível onde ficaste, ou de começar um novo jogo. Faz a tua escolha com o botão D para cima ou baixo, e pressiona o botão 2 para começar o jogo. Não existe limite para o número de Continues que podes usar.

Se escolheste continuar o jogo, ficarás com todos os objectos mágicos e estrelas que possuias. A tua pontuação será colocada em zero.

CONSELHOS

- Para alcançar locais elevados e atravessar grandes fossos, faz ressaltos sobre as cabeças dos inimigos.
- Aprende a apanhar e atirar os objectos, rapidamente.
- Explora tudo! Nem tudo o que parece difícil de atingir, o é na realidade, e os tesouros podem aparecer do nada.
- Se não conseguires alcançar certos objectos, lembra-te da sua localização. Podes apanhar um objecto Mágico que te possibilitará apanhá-los mais tarde.

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

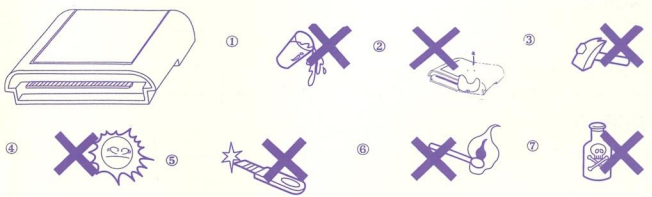
O cartucho foi concebido exclusivamente para a Master System da Sega.

Para uma utilização adequada

① Não molhar.
② Não dobrar.
③ Não submeter a choques violentos.
④ Não expôr ao sol.
⑤ Não danificar.
⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.
⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.

- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
- Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
- Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
- Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção. Imagens paradas podem causar danos irreversíveis ao tubo da imagem ou marcar fósforo do Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.



MARCADOR DE PONTOS

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

SEGA®

DISTRIBUIDOR OFICIAL

ECOFILMES

São João da Madeira